



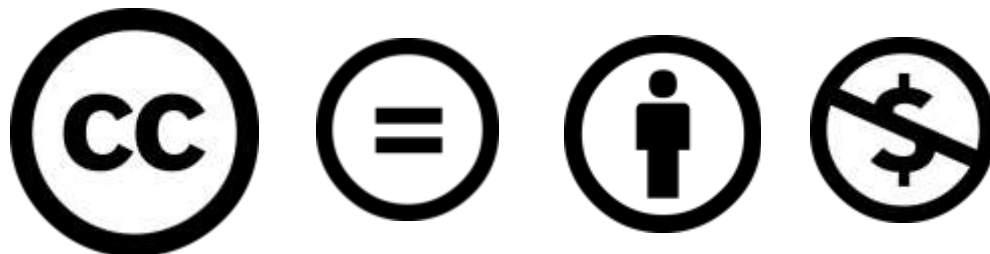
Electrofónicas.

Taller de Creación Musical con Medios Electrónicos

De Andrés Belfanti

- Esta obra está licenciada bajo una Licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 2.5 Argentina.



- Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>.
- Por dudas o consultas puede enviar un mail a: andresbelfanti@gmail.com
- Para más información, video, audio y otros proyectos visite: <http://andresbelfanti.wordpress.com/>

Electrofónicas

Taller de creación musical con medios electrónicos

Lic. Andrés Belfanti

Descripción

El “Taller de creación musical con medios electrónicos” es una propuesta de talleres, cursos y conciertos, orientados al aprendizaje, la creación y experimentación musical a través de la utilización tanto de nuevas tecnologías, como de tecnologías que se consideran obsoletas pero que aún conservan la capacidad de ser utilizadas en los procesos creativos con resultados positivos.

Fundamentación

A través de este taller se intenta comenzar a llenar vacío que existe en lo referido a la utilización de la electrónica en el proceso creativo. Los jóvenes, nativos de la revolución tecnológica, muchas veces no perciben la utilización de la electrónica de forma alternativa, ni su potencial en el proceso artístico, y descartan rápidamente objetos que, utilizados de manera creativa y combinados con el uso de tecnologías vigentes, pueden enriquecer y fomentar los procesos creativos. Todas las músicas actuales, pasan por procesos que involucran la tecnología. Las instancias de grabación, reproducción, interpretación en vivo, amplificación, conllevan el auxilio de aparatos más o menos sofisticados, no solo en aquellas músicas denominadas “electrónicas” sino en todos los géneros populares y académicos. La tecnología, en especial aquella que implica lo “digital” se ha vuelto imprescindible para el compositor, instrumentista y oyente. El ejemplo más claro es que la gran mayoría de la música que nosotros consumimos circula a través de soportes tecnológicos como CD, radio, Mp3, etc.

Con la aparición de nuevas tecnologías accesibles a gran parte de la sociedad, la utilización, renovación y descarte de equipos electrónicos tales como cassetteeras, reproductores de cd, radios, juguetes electrónicos, e inclusive computadores, ha adquirido un ritmo vertiginoso. Insertos en esta coyuntura, los jóvenes creadores latinoamericanos tienen la posibilidad de hacer uso tanto de las últimas tecnologías disponibles en el mercado, como de equipos que se consideran obsoletos o que no son diseñados específicamente para uso musical, pero que guardan gran potencial a la hora de crear música. A esto se suma la novedosa capacidad de los computadores modernos de ser transportados e interconectados (notebooks, netbooks, Ipads, Ebooks, etc.), lo que amplía el campo de acción de los mismos hasta niveles antes inimaginables. Todas estas nuevas posibilidades la mayoría de las veces no son tan claras para aquellos que no se dedican de manera profesional a algún área relacionada. Sin embargo pueden convertirse en un campo fértil para la investigación y desarrollo de potencialidades creativas de manera sumamente intuitiva.

Por otra parte, con el descarte de las tecnologías caídas en desuso, se abre la posibilidad de experimentar con equipos de diversa complejidad (tanto de uso doméstico, como profesionales) que inclusive, la mayoría de las ocasiones, permanecen funcionales y que en épocas pasadas, en sus versiones profesionales, han servido a compositores y músicos consagrados para la creación de obras hoy canónicas. Todo esto posee el beneficio de ser gratuito o sumamente económico para el que experimenta y de abrir una perspectiva nueva en la relación tecnología/creación. Permitiendo reflexionar acerca del movimiento del mercado tecnológico y de los dictámenes acerca de lo útil y lo inútil. La experimentación con tecnologías consideradas obsoletas tiene el beneficio de ser sumamente intuitiva, de otorgar resultados novedosos y no estandarizados (como muchas veces sucede en las nuevas tecnologías) de manera relativamente sencilla.

Objetivos

- Formar oyentes que comprendan, conozcan y aprecien la música en sus diversas manifestaciones, con un concepto amplio y actual de la música.
- Despertar interés en la creación musical, en especial en aquella en la que intervienen procesos electrónicos.
- Ampliar la capacidad de utilización y manipulación de equipos electrónicos pertenecientes tanto a las nuevas tecnologías como a tecnologías consideradas obsoletas, con finalidades artísticas. Integrar estos al uso de instrumentos tradicionales.

Destinatarios del proyecto

Este curso está orientado a cualquiera interesado en la creación musical. El uso de chatarra tecnológica posibilita el acceso al curso sin la necesidad de poseer equipos electrónicos o computadores de corte profesional. Debido al carácter experimental de la música, no es obligatorio ningún conocimiento sobre teoría musical. Tampoco es necesario conocimiento previo sobre electrónica o electricidad. El rango etario al que está destinado es de adolescentes y adultos.

Modalidades:

- **Curso completo: duración 4 meses, un encuentro semanal de 2 Hs**
- **Curso intensivo: duración 1 mes, un encuentro semanal de 3 Hs.**
- **Curso introductorio: un encuentro de 4 hs de duración.**
- **Concierto pedagógico-interactivo: un encuentro, 60 minutos de duración aproximada.**



En esta modalidad se investigan los contenidos de manera practica, lo que significa que los asistentes al curso experimentan por su cuenta con los materiales en base a consignas básicas, orientadas a obtener resultados en determinadas áreas de los contenidos. Este tipo de trabajo permite que de acuerdo a los intereses, conocimientos previos, rango etario, compromiso, con el curso se obtengan resultados diversos y concretos por cada cursante, aun así no asistan al curso completo. Los ítems y unidades dentro del programa de contenidos poseen una duración estimada, no fija, que se ajusta a la dinámica tanto grupal como individual, en un mismo curso pueden darse instancias diversas por subgrupo o por cursante en relación a los parámetros antes mencionados. Esta modalidad es la que posee un impacto mayor dentro de los participantes y su contexto, debido a que los introduce en el área de conocimiento de manera experiencial, proporcionándole resultados concretos, producto del enfrentamiento a situaciones creativas específicas. Así mismo es el mas indicado para un publico que no posea conocimientos anteriores en la materia.

Como producto final del curso se contempla la realización de una instancia de exposición de las obras, los instrumentos y conocimientos adquiridos por parte de los asistentes. Esta instancia puede ser realizada como concierto, intervención, instalación, grabación, muestra, etc.

Cantidad de participantes: este curso debido a su modalidad practica y a la necesidad de supervisión de las actividades, posee una cantidad máxima de 15 personas.

Programa de contenidos:

- 1) Introducción: terminología, software/hardware, analógico/digital, precauciones a la hora de trabajar con equipos electrónicos, nociones básicas de electrónica, soldadura y electricidad. la cadena electroacústica.

- 2) Micrófonos: principios básicos, tipos de micrófono, construcción y experimentación.
- 3) Parlantes: principios básicos, tipos de parlante, construcción y experimentación.
- 4) Procesamiento analógico: la grabación y reproducción, cassettes, vinilos, radios, sintetizadores, Circuit Bending, parámetros, experimentación
- 5) Procesamiento digital: La cadena electroacústica digital, tipos de software, tiempo real y diferido, experimentación con diversos softwares.
- 6) Interfaces: Hiperinstrumentos, nociones básicas, construcción y experimentación con diversas interfaces. Tipos de presentación artística posible, concierto, intervención, instalación.
- 7) Construcción sonora: creación de un producto final (obra sonora, hiperinstrumento, interfaz, software) presentación en una muestra, instalación, concierto.

Recursos necesarios:

Edilicios: espacio amplio, ventilado, con disponibilidad de múltiples tomacorrientes e iluminación adecuada. Mesas aptas para el trabajo y sillas. Armario o depósito donde guardar los materiales.

Materiales: soldadoras de estaño (una cada cuatro asistentes), destornilladores varios, torno de mano, proyector, pantalla para proyector, 4 pc, parlantes amplificados (cuatro individuales). Algunos de estos recursos pueden ser aportados por los participantes o el profesor.

Materiales de uso:

- Cable audio mallado (2 más por asistente aprox)
- Discos piezoeléctricos (3 por asistente aprox)
- Ficha tipo Jack estéreo (3 por asistente aprox)
- Pinza tipo cocodrilo (3 por asistente aprox)
- Cable audio monocable (4 mts por asistente aprox)
- Ficha tipo RCA (4 por asistente aprox)
- Cd virgen (2 por asistente)
- Cassette virgen (1 cada 2 asistentes)
- Rollo estaño para soldadura (1 cada diez asistentes)
- Interruptores y potenciómetros varios (cantidad variable)

Otros recursos: el curso contempla además la utilización de tecnología obsoleta. Equipos tales como cassetteras, compacteras, equipos de audio, tocadiscos, teléfonos, juguetes electrónicos, y todo tipo de materiales en desuso. Estos son fácilmente recolectables por los mismos interesados en el curso.

Costes:

El coste de los materiales de uso está sujeto al presupuesto por cantidad de asistentes y a la variabilidad por el uso de materiales.



En esta modalidad del curso se da un tipo de trabajo mixto, que comprende tanto la exposición de algunos contenidos como la experimentación de forma practica de otros. En este curso está implicada la necesidad de que para su máximo aprovechamiento el participante experimente en algunas áreas, por su cuenta. Durante los encuentros se hace hincapié en la parte de nociones básicas y en la experimentación con hardware. Se proponen como actividades extra la construcción de equipos sencillos y la experimentación con software, lo que implica que el asistente tenga acceso a una PC. Los resultados de estas actividades son luego puestos en común dentro de la clase. Como producto final se contempla la generación de una exposición abierta al publico, con la audición de grabaciones, muestra de equipos, etc.

Cantidad de participantes: debido a su modalidad mixta el curso contempla una cantidad máxima de 15 personas.

Programa de contenidos:

- 1) Introducción: terminología, software/hardware, analógico/digital, precauciones a la hora de trabajar con equipos electrónicos, nociones básicas de electrónica, soldadura y electricidad. la cadena electroacústica.
- 2) Micrófonos: principios básicos, tipos de micrófono, experimentación.
- 3) Parlantes: principios básicos, tipos de parlante, experimentación.
- 4) Procesamiento analógico: la grabación y reproducción, cassettes, vinilos, radios, sintetizadores, Circuit Bending, parámetros, experimentación.

5) Procesamiento digital: La cadena electroacústica digital, tipos de software, tiempo real y diferido. Propuestas de actividades extra.

6) Interfaces: Hiperinstrumentos, nociones básicas, experimentación con diversas interfaces.

7) Construcción sonora: creación de un producto final (obra sonora, interfaz) presentación en una muestra.

Recursos necesarios

Edilicios: espacio amplio, ventilado, con disponibilidad de múltiples tomacorrientes e iluminación adecuada. Mesas aptas para el trabajo y sillas. Armario o depósito donde guardar los materiales.

Técnicos: soldadoras de estaño (una cada cuatro asistentes), destornilladores varios, torno de mano, proyector, pantalla para proyector, 1 pc, parlantes amplificados (cuatro individuales). Algunos de estos recursos pueden ser aportados por los participantes o el profesor.

Materiales de uso:

- Cable audio mallado (1 mt por asistente aprox)
- Discos piezoeléctricos (1 por asistente aprox)
- Ficha tipo Jack estéreo (2 por asistente aprox)
- Pinza tipo cocodrilo (3 por asistente aprox)
- Cd virgen (2 por asistente)
- Cassette virgen (1 cada 2 asistentes)
- Rollo estaño para soldadura (1 en total)
- Interruptores y potenciómetros varios (cantidad variable)

Otros recursos: el curso contempla además la utilización de tecnología obsoleta. Equipos tales como cassetteeras, compacteras, equipos de audio, tocadiscos, teléfonos, juguetes electrónicos, y todo tipo de materiales en desuso. Estos son fácilmente recolectables por los mismos interesados en el curso.

Costes:

El coste de los materiales de uso está sujeto al presupuesto por cantidad de asistentes y a la variabilidad por el uso de materiales.



Orientado a aquellos que poseen interés en el área y no tienen conocimiento previo. Se dan nociones básicas sobre el trabajo con la cadena electroacústica, se realizan experimentaciones con hardware, así como algunas grabaciones. Se trabaja brevemente con software de licencia libre, que se le reparten a los participantes para su posterior experimentación individual. Este tipo de curso está diseñado para grupos grandes, y su intención es funcionar como disparador del interés en ciertas áreas y tendencias de la creación.

Cantidad de participantes: este curso contempla una cantidad máxima de 30 personas. El tiempo del curso puede extenderse en este caso debido a que la parte práctica conlleva tiempo para que cada participante pueda realizar la experiencia.

Programa de contenidos:

- 1) Introducción: terminología, software/hardware, analógico/digital, precauciones a la hora de trabajar con equipos electrónicos. la cadena electroacústica.
- 2) Micrófonos: principios básicos, tipos de micrófono.
- 3) Parlantes: principios básicos, tipos de parlante.
- 4) Procesamiento analógico: la grabación y reproducción, cassettes, vinilos, radios. Circuit Bending
- 5) Procesamiento digital: La cadena electroacústica digital, tipos de software, tiempo real y diferido. Propuestas de actividades extra.
- 6) Interfaces: Hiperinstrumentos, nociones básicas.
- 7) Experimentación: propuesta de actividades breves para la experimentación de micrófonos, parlantes, interfaces. Grabación de las experimentaciones

Recursos necesarios

Edilicios: espacio amplio, ventilado, con disponibilidad de múltiples tomacorrientes e iluminación adecuada. Mesas aptas para el trabajo y sillas.

Técnicos: proyector, pantalla para proyector, 1 pc, parlantes amplificados (cuatro individuales).

Algunos de estos recursos pueden ser aportados por los participantes o el profesor.

Materiales de uso:

- Cable audio mallado (1 mt aprox)
- Discos piezoeléctricos (3)
- Ficha tipo Jack estéreo (2)
- Pinza tipo cocodrilo (3)
- Cd virgen (2 por asistente)
- Cassette virgen (1)
- Interruptores y potenciómetros varios (cantidad variable)

Otros recursos: el curso contempla además la utilización de tecnología obsoleta previamente modificada por el profesor.

Costes:

El coste de los materiales de uso está sujeto al presupuesto por cantidad de asistentes y a la variabilidad por el uso de materiales.



Esta modalidad consiste en un concierto basado en la creación por medios electrónicos e instrumentos tradicionales. Mientras se ejecutan obras, que utilizan diversos procesos electrónicos en vivo, se dan explicaciones y diálogos entre el músico y el público respecto a los procesos que se utilizan en diversos momentos. También se produce una instancia de experimentación con interfaces por parte del público, cuyo resultado sonoro es integrado a la interpretación de una obra. Esta modalidad es ideal para grupos grandes y tiene la ventaja de exponer de manera concreta las posibilidades del trabajo con electrónica. No aporta conocimientos específicos sobre técnicas, pero sirve como disparador para generar interés en estos tipos de música. Este concierto no posee una cantidad máxima de participantes. En grupos grandes la sección interactiva, así como el diálogo puede verse dificultado por grupos excesivamente grandes. Este concierto es ideal para ser combinado con el **curso introductorio**, como manera de generar un panorama amplio y a la vez concreto del tema.

Recursos necesarios

Edilicios: espacio amplio, con sillas. Iluminación. Acústica apta para ejecución en vivo. Son ideales, aunque no obligatorios, salas de teatro, auditorios, cines, etc.

Técnicos: proyector, pantalla para proyector, equipo de sonido acorde al lugar.

Humanos: operador de sonido.